

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DISEÑO

BACHILLERATO

2019/2020

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización
- B. Organización del departamento de coordinación didáctica
- C. Justificación legal
- D. Objetivos generales de la etapa
- E. Presentación de la materia
- F. Elementos transversales
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves
- H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- J. Medidas de atención a la diversidad
- K. Actividades complementarias y extraescolares
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

DISEÑO - 2º DE BACHILLERATO (ARTES (ARTES PLÁSTICAS, DISEÑO E IMAGEN) LOMCE)



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DISEÑO
BACHILLERATO
2019/2020
ASPECTOS GENERALES**

A. Contextualización

Características generales

1.1 Datos de identificación

. Nombre del Centro: I.E.S. Núm. 1 "Universidad Laboral". Málaga.

. Tipo de Centro: público. Código de Centro: 29700242.

. Dirección postal: Julio Verne, 6 (Apartado de correos 9170)

. Localidad: Málaga. Provincia: Málaga. Código postal. 29191.

. Teléfono: 951298580 Fax: 951298585.

. Correo electrónico: 29700242.edu@juntadeandalucia.es

. Enlaces propios IES Universidad Laboral de Málaga:

- Pág. Web: www.universidadlaboraldemalaga.es

- Blog de FP: <http://fpuniversidadlaboral.wordpress.com/>

- Aula virtual Moodle: www.equidadeducativa.es

- Aula virtual Chamilo: <http://www.unimalagaeduca.es/>

- Blogs educativos: <http://www.unimalagablog.es/>

1.2 Programas educativos

1.2.1. Programa de centro bilingüe ¿ Inglés

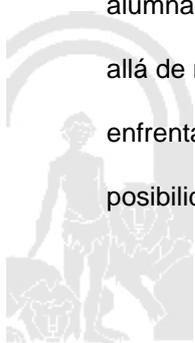
Programa permanentemente. En desarrollo desde el curso 2011/12.

Nuestro programa bilingüe (dentro del Plan de Plurilingüismo de Andalucía) pretende mejorar las competencias comunicativas de nuestro alumnado en lo que respecta al conocimiento y la práctica de la lengua inglesa; una mayor competencia en inglés propiciará en nuestro alumnado una mayor movilidad y un mejor acceso a la información, más allá de nuestras fronteras lingüísticas, de forma que puedan enfrentarse con garantías de éxito a los desafíos y a las posibilidades de la sociedad actual.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09

La modalidad de enseñanza bilingüe no es la mera enseñanza de una lengua extranjera, y por tanto implica cambios metodológicos, curriculares y organizativos. El énfasis no estará en la lengua inglesa en sí, sino en su capacidad de comunicar y transmitir conocimiento. El AICLE (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras) intenta proporcionar la naturalidad necesaria para que haya un uso espontáneo del idioma en el aula.

.El IES Universidad Laboral de Málaga ha obtenido la Carta Universitaria Erasmus Ampliada, lo cual significa que participaremos en la acción:

- "Movilidad de estudiantes para prácticas"

1.2.2. Erasmus 2014 / 2020

La comisión europea concedió al IES Universidad Laboral de Málaga la Erasmus Carta Charter For Higher Education (Erasmus + ECHE) para el periodo 2014-2020.

Erasmus es el programa de la Comisión europea en Educación Superior que se enmarca dentro del Programa de Aprendizaje Permanente.

El sistema educativo español sitúa en el ámbito de la enseñanza superior las enseñanzas de la formación profesional de grado superior.

Esta propuesta supone un prestigio y reconocimiento de la Formación Profesional, a la vez que permite al alumnado de los ciclos superiores un mayor reconocimiento académico.

ASPECTOS GENERALES

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

I.E.S. Núm. 1. Universidad Laboral

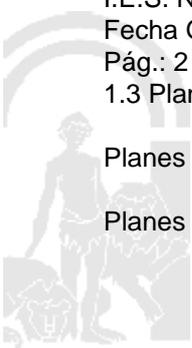
Fecha Generación: 13/11/2019 13:09:52 Cód.Centro: 29700242

Pág.: 2 /97

1.3 Planes y proyectos educativos que desarrolla

Planes / Proyecto Educativo y Período de aplicación

Planes de compensación educativa: 01/09/2011 - 31/08/2020.



Plan de apertura de centros docentes: permanentemente.

Plan de igualdad de género en educación: permanentemente.

Plan de Salud Laboral y P.R.L.: permanentemente

Proyectos Centros T.I.C.: permanentemente.

Escuela TIC 2.0: permanentemente.

Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz": 01/09/2019 - 31/08/2020.

Prácticum Máster Secundaria: 01/09/2019 - 31/08/2020.

Proyecto lingüístico de centro: 01/09/2018 -31/08/2020.

Erasmus + Proyecto movilidad+(FP) Grado superior: permanentemente.

Aldea - Proyecto Educación ambiental para la comunidad: 01/09/2019 -
31/08/2020.

Erasmus + (FP) Grado superior: 01/09/2018 ¿31/08/2019.

Prácticas de CC.E y Psicología: 01/09/2019 ¿31/08/2020.

Prácticum Grado Maestro: desde 01/09/2019 - 31/08/2020.

Programa de centro bilingüe ¿ Inglés: permanentemente.

Convivencia Escolar Desde 01/09/2019 ¿31/08/2020.

Erasmus+TOUROPEAN Desde 01/09/2019 - 31/08/2020.

Erasmus +Desarrollo Europeo de soft tics en un aprendizaje
colaborativo más allá del aula: 01/09/2019 - 31/08/2020.

1.4 Servicios ofertados por el Centro

- . Aula matinal
- . Comedor escolar (en Residencia Andalucía)
- . Actividades Extraescolares
- . Programa de Acompañamiento escolar
- . Transporte Escolar
- . Transporte escolar adaptado (alumnado con N.E.E.)
- . Apoyo lingüístico a alumnado inmigrante (PALI)

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



. Equipo de apoyo escolar a alumnado sordo

. Intérpretes de Lengua de Signos (LSE)

. Apoyo específico a alumnado ciego

1.5 Centros de educación primaria adscritos

- Centros adscritos:

. 29003890 - C.E.I.P. Luis Buñuel

. 29009338 - C.E.I.P. Carmen de Burgos (50%)

. 29011345 - C.E.I.P. Pintor Denis Belgrano (50%)

. 29602049 - C.E.I.P. Gandhi

. 29011412 - C.E.I.P. Rectora Adelaida de la Calle

- Centro que forma parte del itinerario educativo del Centro

- C.E.I.P. Almudena Grandes (50%)

1.6 Ubicación del centro

El Instituto está ubicado en la Urbanización malagueña del Atabal en

la calle Julio Verne 6, que pertenece al Distrito municipal del Puerto

de la Torre. Este barrio tiene su origen en la construcción de

viviendas sociales a principios de los años setenta La Colonia de

Santa Inés (actualmente Distrito de municipal de Teatinos), así como

en otras construcciones posteriores de carácter público: los Ramos,

Finca Cabello, Teatinos, el Atabal, etc. es colindante con Finca

Cabello, la Residencia Militar "Castañón de Mena", la Depuradora de

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

I.E.S. Núm. 1. Universidad Laboral

Fecha Generación: 13/11/2019 13:09:52 Cód.Centro: 29700242

Pág.: 3 /97

Aguas del Ayuntamiento (EMASA) y El Colegio Los Olivos.

1.7 Dependencias

El Centro tiene un recinto educativo de 200.000 m2 (que comparte con

la Residencia Escolar Andalucía), en el que se distribuyen siete

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



pabellones educativos, algunas construcciones auxiliares,
instalaciones deportivas y zonas verdes.

En el curso 2016/17 se inauguró el Gimnasio con un aulario (tres aulas).

1.8 Algo de historia

El Centro abre sus puertas en 1973 como un Centro de Universidades Laborales (centros estatales de alto rendimiento educativos), perteneciente a las Mutualidades Laborales, y dependiente del Ministerio de Trabajo, en las que se impartía tanto Bachillerato como Enseñanzas Profesionales (y en algunas Laborales Diplomaturas Universitarias). El Centro disponía de un internado (administrativamente segregado en la actualidad, como Residencia Escolar) para alumnado becado, procedente del medio rural y/o de familias con bajo nivel de renta (educación compensatoria).

Con la llegada de la democracia y a partir de 1977 todas las Universidades Laborales de España se convierten en Centros de Enseñanzas Integradas (C.E.I.), pasando a depender del Ministerio de Educación; transformándose en un Complejo Educativo que consta de un Instituto de Enseñanzas Medias (bachillerato) y uno de Formación Profesional, de forma integrada; por lo que imparte tanto el nuevo Bachillerato (BUP y C.O.U), instaurado por la Ley de Educación de 1975, cómo la nueva FP (en nuestro caso las ramas de Química, Delineación y Administrativo).

En la década de los 80 el Centro acoge las enseñanzas experimentales de bachillerato denominadas Reforma de las Enseñanzas Medias (R.EE.MM.) o popularmente "la-rem", experiencia piloto previa a la LOGSE e inspiradora de esta. En el curso 1986/87, tras la aprobación del Real Decreto de 1985 de Educación Especial (derivado de la LISMI), el Instituto es designado como Centro experimental para la integración

Ref.Doc.: InfProDidPirSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



de alumnado con discapacidad, principalmente alumnado sordo.

En el curso 1992/93 el Centro es autorizado para anticipar e impartir las enseñanzas derivadas de la nueva ley de educación (LOGSE, 1990),

ESO y Bachillerato, que conviven algunos años con las anteriores

Enseñanzas mencionadas (BUP, COU, FP y R.EE.MM.).

En esta década de los 90, pasa a ser oficialmente Centro de

Integración, convirtiéndose en un Centro pionero y de referencia en la

integración de alumnado con discapacidad para el resto de Centros

educativos de Secundaria de nuestra Comunidad Autónoma, tanto para

alumnado sordo como para alumnado con diversidad funcional motórica.

En esta década de los 90 inicia también la atención de alumnado con

diversidad funcional (discapacidad) psíquica, especialmente alumnado

con síndrome de Down, primero como FP-especial, después como Programas

de Garantía Social y actualmente como PCPI para alumnado con N.E.E.

(Marroquinería, Ayudante de cocina y Ayudante de jardinería).

Enseñanzas estas en los que su alumnado comparte recinto,

instalaciones, recreo, actividades complementarias, extraescolares,

celebraciones, eventos, excursiones, etc., con el resto del alumnado

del Centro.

Cabe destacar que desde hace más de 18 años el centro viene siendo una

referencia para Málaga en la Integración (inclusión) de alumnado con

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

I.E.S. Núm. 1. Universidad Laboral

Fecha Generación: 13/11/2019 13:09:52 Cód.Centro: 29700242

Pág.: 4 /97

N.E.E., en todas las Enseñanzas y niveles que imparte, llegando a

contar con 200 alumnos y alumnas con N.E.A.E. censados oficialmente.

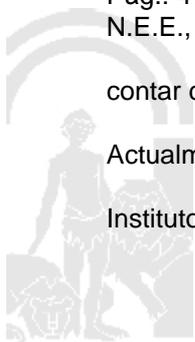
Actualmente, el IES "Universidad Laboral" de Málaga es uno de los

Institutos de Secundaria más grandes de la provincia de Málaga. Tiene

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



autorizados 83 unidades, todas ellas grupos de docencia ordinarios de carácter presencial, correspondientes a las enseñanzas de ESO, Bachillerato y FP, tanto de grado medio, como superior y formación profesional básica. En los que se distribuyen unos 2124 alumnos y alumnas, contando con una plantilla de 188 profesores y profesoras (agrupados en 23 departamentos didácticos), 4 monitores de EE (PAEC), 4 intérpretes de Lengua de Signos (LSE), 3 auxiliares de conversación y un colectivo de 22 personas de Administración y Servicios (PAS).

Desarrollándose toda la actividad docente en un solo turno, desde las 8.15 a las 14.45 excepto 6 unidades de ciclos formativos, que tiene horario de 15.00 a 21.00 horas.

1.9 Oferta educativa. Enseñanzas y grupos

El Centro oferta las enseñanzas y cursos que se detallan a continuación.

Enseñanzas, cursos y unidades:

Enseñanza Secundaria Obligatoria:

1º de E.S.O. 7

2º de E.S.O. 9

3º de E.S.O. 10

4º de E.S.O. 8

Bachillerato:

1º y 2º de Bachillerato (Ciencias y Tecnología) 3,5

1º y 2º de Bachillerato (Humanidades y Ciencias Sociales) 6,5

1º y 2º de Bachillerato (Artes -Artes Plásticas, Diseño e Imagen-) 2

Formación Profesional Básica:

1º F.P.B. (Agrojardinería y Composiciones Florales) 1

1º F.P.B. (Cocina y restauración) 1

1º de Programa Específico de FPB (Agrojardinería y composiciones Florales) 1



1º de Programa Específico de FPB (Arreglo y Reparación de Artículos Textiles) 1

1º de Programa Específico de FPB (Cocina y restauración) 1

2º de F.P.B. (Auxiliar en Viveros, Jardines y Parques) 1

2º de F.P.B. (Ayudante de Cocina) 1

2º de Programa específico de FPB (Agrojardinería y composiciones Florales) 1

2º de Programa Específico de FPB (Arreglo y Reparación de Artículos Textiles) 1

2º de Programa Específico de FPB (Cocina y restauración) 1

Formación Profesional Grado Medio:

1º y 2º F.P.I.G.M. Operaciones de Laboratorio 2+1

1º y 2º F.P.I.G.M. Gestión Administrativa 2

1º y 2º F.P.I.G.M. Jardinería y Floristería 2

1º y 2º F.P.I.G.M. Cocina y Gastronomía. 2+1

Formación Profesional Grado Superior:

1º y 2º F.P.I.G.S. (Administración y Finanzas) 2

1º y 2º F.P.I.G.S. (Gestión Forestal y del Medio Natural) 2

1º F.P.I.G.S. (Mediación Comunicativa) 2+2

1º y 2º F.P.E.G.S. (Prevención de Riesgos Profesionales) 2

1º y 2º F.P.E.G.S. (Química Ambiental) 2

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE

I.E.S. Núm. 1. Universidad Laboral

Fecha Generación: 13/11/2019 13:09:52 Cód.Centro: 29700242

Pág.: 5 /97

1º y 2º F.P.I.G.S. (Laboratorio de Análisis y de Control de Calidad) 2

1º y 2º F.P.I.G.S. Paisajismo y Medio rural 2

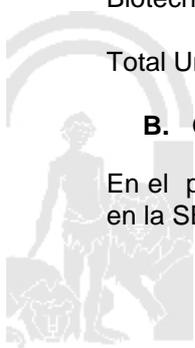
1º y 2º F.P.I.G.S (Fabricación de Productos Farmacéuticos

Biocientífico y Afines) 1

Total Unidades 83.

B. Organización del departamento de coordinación didáctica

En el presente curso escolar el departamento lo componen cinco profesores/as en la Universidad Laboral y dos en la SESO.



Las materias que se imparten son las siguientes:

Educación Plástica visual y audiovisual de 1º (Todos bilingües), 2º(Todos menos uno bilingües) y 4º ESO.

Cultura Audiovisual I y II (CUA)

Fundamentos de Arte I y II (FA)

Dibujo Artístico I y II (DA)

Técnicas Gráfico-Plásticas (TGP)

Volumen (VOL)

Dibujo Técnico I y II (DT)

Materia de Libre configuración: Técnicas de Grabado y Estampación (TEGyE)

El reparto de las asignaturas y niveles es el siguiente :

Educación Plástica, visual y Audiovisual

Juan Pablo Mercado Esparraga da a todos los 1º ESO (7 grupos)

Mª Carmen Quintana Domínguez a todos los 2º ESO (9 grupos)

Mª Esperanza Sánchez Martín 4º ESO G

Juan Pablo Plata Benítez 2º ESO Bilingüe (de la SESO)

Consuelo Ortíz Ortíz 1º ESO (de la SESO)

1º Bachillerato de Artes

Marcial Santos Fernández da CUA I y es tutor de este grupo.

José Luis Villén Morales da FA I y VOL

Juan Pablo Mercado Esparraga da DA I

2º Bachillerato de Artes

Marcial Santos Fernández da CUA II

José Luis Villén Morales da FA II, DA II , TEGyE y es tutor de este grupo.

Sánchez Martín, M.ª Esperanza da DIS y TGP

1º y 2º Bachillerato Ciencias

Marcial Santos Fernández da DT I y DT II

1º Bachillerato de Sociales

Juan Pablo Mercado Esparraga da VOL

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

¿ Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.

¿ Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la



Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

¿ Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de los institutos de educación secundaria, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

D. Objetivos generales de la etapa

Conforme a lo dispuesto en el artículo 3 del Decreto 110/2016, de 14 de junio el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.
- b) Consolidar una madurez personal y social que les permita actuar de forma responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales.
- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres, analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a las personas con discapacidad.
- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana.
- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.
- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.
- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social.
- n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

Además el Bachillerato en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan:

- a) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- b) Profundizar en el conocimiento y el aprecio de los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

E. Presentación de la materia

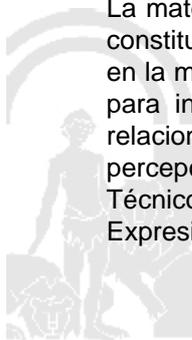
Diseño es una materia de opción del bloque de asignaturas troncales para el segundo curso de la modalidad de Artes del Bachillerato.

La materia Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. Está directamente relacionada con materias como Dibujo Artístico (abordando los contenidos de análisis de las formas, el color, la percepción y el estudio de la figura humana), Volumen (analizando los procesos tridimensionales), Dibujo Técnico (aplicando los conocimientos de geometría, escalas, vistas, perspectiva y normalización), Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica (utilizando los recursos que proporcionan las técnicas secas, húmedas y de

Ref.Doc.: InfProDidPirSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



estampación) y con Tecnologías de la Información y la Comunicación (sirviéndose de los recursos que proporcionan los programas de diseño vectorial y mapa de bits).

El diseño constituye hoy día un elemento fundamental en las producciones humanas, siendo actualmente de capital importancia en el desarrollo de la economía cultural. El diseño tiene presencia en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana de una forma tan eficaz que es asumida como algo habitual. Su función en la sociedad contemporánea no debe entenderse únicamente como un proceso de ideación y proyectación para la producción de objetos bidimensionales o tridimensionales, sino como el planteamiento de soluciones a problemas del entorno no exclusivamente circunscritos a la superficie geométrica del plano o del espacio. El conjunto de implicaciones que un objeto establece con las diferentes facetas del diseño requiere un complejo proceso de metodología proyectual de análisis para conseguir una síntesis adecuada. Por ello, el diseño ha de contribuir a que se establezca una relación reconocible e inmediata de las personas con su propio entorno, para que sea accesible, cómodo, útil y adaptado ergonómicamente, atendiendo tanto a los aspectos materiales, tecnológicos y funcionales de los objetos como a los simbólicos y comunicacionales. Un buen diseño contribuye a que podamos trabajar de una manera intuitiva y eficaz, o a que comprendamos con rapidez los mensajes de nuestro entorno.

En Andalucía encontramos significativos ejemplos, desde reputadas y reputados pioneros del diseño e interesantes creaciones publicitarias como el famoso Toro de Osborne, pasando por el etiquetado de productos autóctonos como el vino o el aceite de oliva y la cartelería de fiestas de primavera y destinos veraniegos, o recreando las redes modulares, herencia de la cultura andaluza representada de manera magistral en edificaciones como la Alhambra de Granada o la Mezquita de Córdoba, para llegar a nuestros días con las creaciones en diseño de moda y escenografías en torno al flamenco, o en cualquiera de las facetas a las que pueden verse encaminadas a través de los Estudios Superiores de Diseño.

F. Elementos transversales

1. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

2. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

3. Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. Promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

4. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico,

con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

Por otra parte, el desarrollo de las competencias clave constituyen elementos fundamentales a la hora de abordar y orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y por su carácter práctico e integrador, esta materia favorece el desarrollo de todas las competencias clave del currículo.

La competencia comunicación lingüística (CCL) es desarrollada en todos los bloques de contenidos a través del uso correcto del vocabulario específico de la materia y las actividades en las que el alumnado tendrá que explicar, argumentar y exponer sus propios proyectos de forma tanto oral como escrita.

La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) se ponen en práctica cuando el alumnado tiene que razonar matemáticamente sus proyectos, utilizando propiedades geométricas, proporciones, simetrías, composición, perspectiva, etc. y al utilizar procedimientos relacionados con el método científico dentro de la metodología proyectual como la observación, experimentación, identificación, resolución y análisis.

La competencia digital (CD) se plantea mediante el uso de las TIC, fomentando el uso activo y creativo de aplicaciones informáticas en sus proyectos y creaciones, desarrollando la motivación y curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías, o planteando resoluciones gráficas tanto vectoriales como de mapas de bits.

La competencia aprender a aprender (CAA) se manifiesta a través de la experimentación y aplicación práctica de los contenidos y técnicas aprendidas.

Adquirir las competencias sociales y cívicas (CSC) dentro de esta materia supone que el alumnado debe ser tolerante y respetuoso, ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, aceptar las producciones ajenas, las distintas culturas y la historia personal y colectiva de los otros, diseñando carteles y otros soportes publicitarios para campañas de concienciación social y descubriendo la expresión gráfica de otros países o colectivos sociales valorando la propiedad intelectual. Entre los contenidos de la materia se incluyen la resolución de problemas y elaboración de proyectos, y por lo tanto la iniciativa, la innovación, la autonomía y la independencia, factores que fomentan al aprendizaje eficaz y al desarrollo personal del alumnado. También se fomenta la habilidad para trabajar en proyectos tanto individual como de manera colectiva. Todo esto contribuye al desarrollo de la competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP).

La competencia conciencia y expresiones culturales (CEC) está especialmente vinculada a esta materia. El alumnado conocerá los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes de la historia del diseño, identificando las aportaciones del mismo en los diferentes ámbitos, y valorando su repercusión en las actitudes éticas, estéticas y sociales de la cultura contemporánea. La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.



H. Recomendaciones de metodología didáctica y estrategias metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7 del Decreto 110/2016 de 14 de Junio y el artículo 4 de la Orden de 14 de julio de 2016, las recomendaciones de metodología didáctica para el Bachillerato son las siguientes:

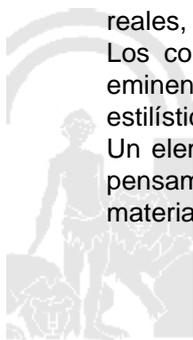
- a) El proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe caracterizarse por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral y, por ello, debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento. En el proyecto educativo del centro y en las programaciones didácticas se incluirán las estrategias que desarrollará el profesorado para alcanzar los objetivos previstos, así como la adquisición por el alumnado de las competencias clave.
- b) Los métodos deben partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo en el alumnado, ajustándose al nivel competencial inicial de este y teniendo en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.
- c) Los centros docentes fomentarán la creación de condiciones y entornos de aprendizaje caracterizados por la confianza, el respeto y la convivencia como condición necesaria para el buen desarrollo del trabajo del alumnado y del profesorado.
- d) Las líneas metodológicas de los centros para el Bachillerato tendrán la finalidad de favorecer la implicación del alumnado en su propio aprendizaje, estimular la superación individual, el desarrollo de todas sus potencialidades, fomentar su autoconcepto y su autoconfianza, y promover procesos de aprendizaje autónomo y hábitos de colaboración y de trabajo en equipo.
- e) Las programaciones didácticas de las distintas materias del Bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, la práctica de la expresión escrita y la capacidad de expresarse correctamente en público.
- f) Se estimulará la reflexión y el pensamiento crítico en el alumnado, así como los procesos de construcción individual y colectiva del conocimiento, y se favorecerá el descubrimiento, la investigación, el espíritu emprendedor y la iniciativa personal.
- g) Se desarrollarán actividades para profundizar en las habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar procesos de análisis, observación y experimentación adecuados a los contenidos de las distintas materias.
- h) Se adoptarán estrategias interactivas que permitan compartir y construir el conocimiento y dinamizarlo mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas y diferentes formas de expresión.
- i) Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.
- j) Se fomentará el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias con la realización por parte del alumnado de trabajos de investigación y de actividades integradas que le permitan avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.
- k) Las tecnologías de la información y de la comunicación para el aprendizaje y el conocimiento se utilizarán de manera habitual como herramienta para el desarrollo del currículo.

Basándonos en las recomendaciones metodológicas anteriores, para la materia de Diseño se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 14 de julio de 2016.

Consideramos que la metodología más adecuada para esta materia para el desarrollo de las competencias clave es la metodología por proyectos. Esta manera de trabajar acerca al alumnado a la práctica de la profesión, facilita la tarea de abarcar los contenidos y el desarrollo de capacidades y competencias. La metodología de aprendizaje por proyectos ha de generar en el alumnado la necesidad de aprender para poder resolver un problema de diseño (ya sea gráfico, de producto, de moda o de espacios) de forma activa y aplicando los conocimientos teóricos adquiridos, lo que le permitirá que pueda adecuar sus descubrimientos y habilidades a situaciones reales, generándose aprendizajes más duraderos.

Los contenidos de la materia no deben darse de manera secuencial sino que, al tratarse de una materia eminentemente práctica, deben abordarse de manera simultánea (tanto en el orden cronológico como estilísticamente).

Un elemento fundamental del trabajo es el fomento creativo del alumnado, poniendo en juego habilidades del pensamiento tales como la reflexión, indagación, imaginación, búsqueda y manipulación de recursos visuales y materiales para reelaborar ideas, dando lugar a nuevas soluciones a los problemas planteados. El profesorado



fomentará los procedimientos, técnicas y espacios de creación personal y grupal, haciendo hincapié en la importancia de los procesos más que en los resultados. Deberá realizar un seguimiento individual del alumnado, posibilitando así la convivencia de diferentes ritmos de aprendizaje, así como la atención a la diversidad de intereses y enfoques. Se considera básico el estímulo de la creatividad mediante diferentes técnicas y herramientas, como la tormenta de ideas, el mapa conceptual o la analogía, a fin de obtener variadas ideas para cada proyecto (con sus correspondientes fases de bocetos, selección y mejora).

Se abordarán diferentes recursos y herramientas para el acercamiento del alumnado a las bases teóricas de la materia sobre las que se apoye para aportar las diferentes soluciones prácticas, como el análisis de objetos relevantes dentro de los hitos de la historia del diseño y de sus relaciones con el entorno social y cultural en el que se desarrollaron los distintos movimientos artísticos, procurándose un proceso de búsqueda, selección y exposición de información, realizada tanto de forma individual como en grupos de trabajo cooperativo, y a través de fuentes variadas y fiables tanto digitales como analógicas. Pueden servir también como punto de partida y análisis los propios productos de diseño recopilados en el entorno del centro educativo (cartelería, etiquetas, envases, catálogos y otros soportes publicitarios).

En cuanto al espacio de trabajo, se contribuirá a crear un ambiente que favorezca tanto las actividades individuales como las cooperativas, recreando el símil de un estudio de diseño y sus distintas funciones, como reflejo del mundo laboral, dado que el diseño es una actividad que, cada vez más, se desarrolla en equipos de trabajo multidisciplinares y en colaboración con otros especialistas, suponiendo una industria cultural que protagoniza una singular actividad de desarrollo económico. El entorno de trabajo deberá posibilitar la metodología proyectual, para la que se habrán de utilizar tanto técnicas manuales como digitales para que el alumnado pueda valorar las características y posibilidades que ofrecen ambas.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16.1 de la Orden de 14 de julio de 2016, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y diferenciada según las materias, tendrá un carácter formativo y será instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje».

Asimismo y de acuerdo con el artículo 17 de la Orden de 14 de julio de 2016, «los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las distintas materias son los criterios de evaluación y su concreción en los estándares de aprendizaje evaluables». Además para la evaluación del alumnado se tendrán en consideración los criterios y procedimientos de evaluación y promoción del alumnado incluido en el proyecto educativo del centro, así como los criterios de calificación incluidos en la presente programación didáctica.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Orden de 14 de julio de 2016, «el profesorado llevará a cabo la evaluación de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los objetivos del Bachillerato y las competencias clave, a través de diferentes procedimientos, técnicas o instrumentos como pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación de las diferentes materias y a las características específicas del alumnado».

J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo VI del Decreto 110/2016, de 14 de Junio, así como en el Capítulo IV de la Orden de 14 de julio de 2016 en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

K. Actividades complementarias y extraescolares

El Departamento de Dibujo tiene previsto desarrollar un número no detallado de actividades consistentes en visitas a exposiciones del tipo itinerantes que pudieran aparecer durante el curso.

Asimismo el Departamento colaborará con actividades propuestas por otros departamentos y en las actividades interdisciplinares que haya previstas.

Programación de actividades complementarias:

VISITA AL MUSEO PICASSO

VISITA A LA FUNDACIÓN PICASSO

VISITA AL CENTRO ARTE CONTEMPORÁNEO

VISITA AL MUSEO DEL AUTOMOVIL MÁLAGA

Las fechas no se indican porque van condicionadas a la programación de exposiciones temporales del museo.

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



ELEMENTOS Y RELACIONES CURRICULARES

DISEÑO - 2º DE BACHILLERATO (ARTES (ARTES PLÁSTICAS, DISEÑO E IMAGEN) LOMCE)

A. Elementos curriculares

1. Objetivos de materia

La enseñanza de esta materia en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2	Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3	Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4	Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5	Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6	Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7	Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8	Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9	Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10	Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.	
Nº Ítem	Ítem
1	Concepto de diseño: definición, orígenes y tendencias.
2	Historia del diseño.
3	De la artesanía a la industria.
4	Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos.
5	Figuras más relevantes.
6	Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas).
7	Funciones del diseño.
8	Diseño y comunicación social.
9	Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
10	Diseño publicitario y hábitos de consumo.
11	Diseño sostenible: ecología y medio ambiente.
12	Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
13	Diseño y arte.
14	Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
15	El proceso en el diseño: diseño y creatividad.
Bloque 2. Elementos de configuración formal.	
Nº Ítem	Ítem
1	Teoría de la percepción.
2	Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura.
3	Aplicación al diseño.
4	Lenguaje visual.
5	Estructura y composición.
6	Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción.
7	Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí.
8	Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.
Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.	
Nº Ítem	Ítem
1	Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
2	Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
3	Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.
4	Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.
5	Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.
Bloque 4. Diseño Gráfico.	
Nº Ítem	Ítem
1	Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
2	Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
3	Diseño gráfico y señalización.
4	La señalética.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09

Contenidos	
Bloque 4. Diseño Gráfico.	
Nº Ítem	Ítem
5	Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
6	Aplicaciones.
7	La tipografía: el carácter tipográfico.
8	Legibilidad.
9	Principales familias tipográficas.
10	Diseño publicitario.
11	Fundamentos y funciones de la publicidad.
12	Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza.
13	Elementos del lenguaje publicitario.
14	Software de ilustración y diseño.
Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.	
Nº Ítem	Ítem
1	Nociones básicas de diseño de objetos.
2	Funciones, morfología, y tipología de los objetos.
3	Relación entre objeto y usuario.
4	Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
5	El diseño del espacio habitable.
6	Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
7	Distribución y circulación.
8	Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc.).
9	Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.
10	Iluminación.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



B. Relaciones curriculares

Criterio de evaluación: 1.1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea.

Objetivos

3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

- 1.1. Concepto de diseño: definición, orígenes y tendencias.
- 1.2. Historia del diseño.
- 1.3. De la artesanía a la industria.
- 1.4. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos.
- 1.5. Figuras más relevantes.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- DISE1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño
- DISE2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
- DISE3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

Criterio de evaluación: 2.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual.

Objetivos

6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

- 2.1. Teoría de la percepción.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística

Estándares

- DISE1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

Criterio de evaluación: 3.1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

Objetivos

5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

- 3.1. Introducción a la teoría de diseño: definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



Estándares

DISE1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

Criterio de evaluación: 4.1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados.

Objetivos

- 5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
- 7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
- 9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 4. Diseño Gráfico.

- 4.1. Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- 4.2. Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- 4.3. Diseño gráfico y señalización.
- 4.4. La señalética.
- 4.5. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
- 4.6. Aplicaciones.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- DISE1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packagingo la publicidad.
- DISE2. Examina diferentes ¿objetos de diseño¿ y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

Criterio de evaluación: 5.1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño.

Objetivos

- 1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.

Contenidos

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

- 5.1. Nociones básicas de diseño de objetos.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

- DISE1. Analiza diferentes ¿objetos de diseño¿ y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.
- DISE2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

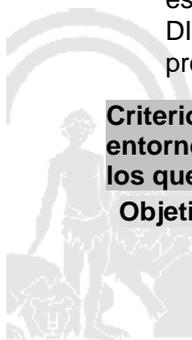
Criterio de evaluación: 1.2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta.

Objetivos

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.

Contenidos

Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.

- 1.6. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas).
- 1.7. Funciones del diseño.
- 1.8. Diseño y comunicación social.
- 1.9. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
- 1.10. Diseño publicitario y hábitos de consumo.
- 1.11. Diseño sostenible: ecología y medio ambiente.
- 1.12. Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
- 1.13. Diseño y arte.
- 1.14. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
- 1.15. El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

Criterio de evaluación: 2.2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos.

Objetivos

- 6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
- 7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

- 2.2. Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura.
- 2.3. Aplicación al diseño.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
 DISE2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

Criterio de evaluación: 3.2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

Objetivos

- 7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



3.2. Fases del proceso de diseño: planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

Criterio de evaluación: 4.2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

Objetivos

6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.

Contenidos

Bloque 4. Diseño Gráfico.

- 4.7. La tipografía: el carácter tipográfico.
- 4.8. Legibilidad.
- 4.9. Principales familias tipográficas.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CCL: Competencia en comunicación lingüística
CD: Competencia digital
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
DISE2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

Criterio de evaluación: 5.2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

Objetivos

7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

- 5.1. Nociones básicas de diseño de objetos.
- 5.2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos.
- 5.3. Relación entre objeto y usuario.
- 5.4. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e interiores.
- 5.8. Envases promocionales de productos andaluces (como los derivados de las aceitunas, de los vinos, etc.).

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
DISE2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.
DISE3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



Estándares

DISE4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

DISE5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

Criterio de evaluación: 2.3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño.

Objetivos

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

- 2.4. Lenguaje visual.
- 2.5. Estructura y composición.
- 2.6. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción;
- 2.7. Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

DISE2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

DISE3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

Criterio de evaluación: 3.3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño.

Objetivos

5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

- 3.3. Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CD: Competencia digital
- CEC: Conciencia y expresiones culturales
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

DISE2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.

DISE3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.



Criterio de evaluación: 4.3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización.

Objetivos

7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 4. Diseño Gráfico.

- 4.10. Diseño publicitario.
- 4.12. Análisis de las técnicas de estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza.
- 4.13. Elementos del lenguaje publicitario.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- DISE1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- DISE2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.

Criterio de evaluación: 5.3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas.

Objetivos

- 1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
- 5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

Contenidos

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

- 5.5. El diseño del espacio habitable.
- 5.6. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
- 5.7. Distribución y circulación.
- 5.9. Principales materiales, instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.
- 5.10. Iluminación.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- CSYC: Competencias sociales y cívicas
- SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

- DISE1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

Criterio de evaluación: 2.4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño.

Objetivos

- 4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.

Contenidos

Bloque 2. Elementos de configuración formal.

- 2.8. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

Competencias clave

- CAA: Aprender a aprender
- CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



Competencias clave

CSYC: Competencias sociales y cívicas
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

Criterio de evaluación: 3.4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente.

Objetivos

8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.4. Búsqueda de documentación sobre agencias publicitarias y estudios de diseño en Andalucía desde sus inicios hasta la actualidad.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CCL: Competencia en comunicación lingüística
CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
DISE2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

Criterio de evaluación: 4.4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte.

Objetivos

9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.

Contenidos

Bloque 4. Diseño Gráfico.

4.11. Fundamentos y funciones de la publicidad.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender
CCL: Competencia en comunicación lingüística
CEC: Conciencia y expresiones culturales
CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

Criterio de evaluación: 5.4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos.

Objetivos

4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 5. Diseño de producto y del espacio.

5.2. Funciones, morfología, y tipología de los objetos.
5.4. Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos e

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



interiores.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Estándares

DISE1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.

DISE2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

Criterio de evaluación: 3.5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos.

Objetivos

5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.

7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.

Contenidos

Bloque 3. Teoría y metodología del diseño.

3.5. Materiales, técnicas y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CCL: Competencia en comunicación lingüística

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Estándares

DISE1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

DISE2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

Criterio de evaluación: 4.5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño.

Objetivos

8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.

Contenidos

Bloque 4. Diseño Gráfico.

4.14. Software de ilustración y diseño.

Competencias clave

CAA: Aprender a aprender

CD: Competencia digital

Estándares

DISE1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

C. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

D. Precisiones sobre los niveles competenciales

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



E. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 29.4 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria, «las programaciones didácticas de las distintas materias del bachillerato incluirán actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público».

La metodología de la materia se basa en el aprendizaje por competencias, recurriendo a estrategias interactivas y al aprendizaje cooperativo.

Ejes de la metodología:

1- Conocimiento de los contenidos teóricos correspondientes al currículo oficial de la materia: Presentaciones teóricas de cada tema.

2- Actividades (aprendizaje orientado a la acción): Realización práctica de ejercicios correspondientes a cada uno de los bloques temáticos. Realización individual o cooperativa de Proyectos.

Utilización de las TIC (trabajo en el aula de informática y en casa), acceso a recursos virtuales para la búsqueda de información relevante a los prácticas y proyectos propuestos.

Presentación oral de trabajos relacionados con el diseño, (trabajos para fomentar el aprendizaje cooperativo y favorecer la oralidad).

3- Seguimiento y evaluación:

Evaluación de los ejercicios y proyectos realizados por el alumnado. Se valora el proceso de realización desde la propuesta conceptual, los bocetos y búsqueda de ideas, hasta el resultado final.

Se realizarán exámenes enfocados a realizar prácticas en tiempo limitado utilizando los recursos adecuados a cada propuesta.

Se tienen en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.

Se realizarán trabajos de recuperación de evaluaciones no aprobadas.

Utilizaremos una metodología activa y experimentadora, donde el alumno/a debe buscar la solución guiado por el profesor. La participación del alumno/a se debe conseguir tanto en la realización y actitud frente a los procesos y técnicas, como en la valoración y apreciación de estas y su utilización por los artistas en la Historia.

La información teórica será el apoyo para la práctica; es importante que el alumno/a conozca el por qué de las medidas o actos que realiza, así como las respuestas que puede obtener para adecuar cada técnica al resultado requerido.

Se fomentará el trabajo riguroso, experimentador y creativo, potenciando la expresión del alumno/a por medio de las técnicas de expresión gráfico-plásticas.

Como recursos metodológicos y didácticos podemos señalar sobre todo: el aula o taller, el archivo de imagen (sobre todo trabajos de alumnos de otros cursos), la biblioteca de aula (con diapositivas y libros de grandes maestros de la pintura y la ilustración), conexión a la red de internet, la realización de exposiciones con trabajos de los alumnos, la visita a museos de bellas artes y a exposiciones de artistas consagrados y actuales.

F. Materiales y recursos didácticos

Materiales:

Todo tipo de materiales gráfico-plásticos como: Lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, papeles diferentes, cartulinas, conté, temperas, acrílicos, acuarelas, pinceles, tinta china, menaje, revistas.

Recursos y uso de las TIC

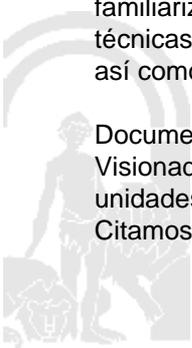
Las clases se imparten en el aula L25, específica del Departamento de Dibujo, donde hay piletas con agua y pantalla digital interactiva.

El alumnado hará uso de las nuevas tecnologías para obtener información puntual sobre los temas tratados, para familiarizarse con direcciones de interés por su contenido artístico, para buscar información sobre artistas, técnicas o para inspirarse a la hora de realizar un trabajo propio. Para ello podrá utilizar incluso el teléfono móvil, así como para escuchar música mientras trabaja.

Documentales y películas

Visionado de películas o documentales que traten de forma significativa los núcleos conceptuales básicos de las unidades y que resultan útiles sobre todo por la motivación que ejerce el lenguaje audiovisual en el alumnado.

Citamos algunas que nos parecen significativas:



Videos de Youtube explicativos de diferentes temas, como Historia del Diseño gráfico
<https://youtu.be/6KXJy1Kfl9Y> diseños geométricos

ORGANIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

La organización del espacio
 En el aula específica de dibujo , la L25 ,se llevará a cabo teniendo en cuenta los siguientes criterios:
 La disposición del alumnado en el aula debe buscar la forma que facilite al máximo:
 La comunicación profesora-alumnado y alumnado-alumnado
 La investigación y el trabajo individual
 La visión de la pizarra o proyección de imágenes o vídeos.
 La distribución por grupos para los días en los que se trabaje en equipo

G. Precisiones sobre la evaluación

Instrumentos de evaluación.
 1. Control de asistencia a clase, así como de participación, atención y actividad en clase.
 2. Análisis y valoración de los ejercicios realizados, desarrollo completo y adecuación de los mismos a los temas propuestos en cada trimestre.
 3. Presentación de manera adecuada según las normas e indicaciones expuestas en clase.
 4. Elaboración de trabajos escritos sobre temas de diseño, buscando información en diferentes fuentes, entre ellas Internet, y redactando después un texto claro y bien argumentado.
 5. Presentaciones orales realizadas en pequeños grupos sobre los temas más relevantes de la historia del diseño y sus conceptos clave.
 6. Pruebas escritas para comprobar el vocabulario específico y los conceptos teóricos adquiridos.
 7. Participación en actividades programadas dentro y fuera del centro: concursos, exposiciones, efemérides y otras.

CALIFICACIÓN EN PORCENTAJES RELATIVOS A LOS DIVERSOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Realización de tareas, trabajos prácticos y trabajos teóricos que atiendan a la obtención satisfactoria de los estándares de aprendizaje de cada unidad: 50% de la nota media final.
 - Realización de pruebas objetivas y exámenes de los contenidos: 50% de la nota final.
 Ambos porcentajes sumarán el 100% de la calificación final.

PRUEBA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE

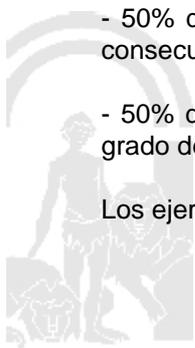
1. Instrumentos de calificación
 a- Realización de ejercicios que abordarán los contenidos de las unidades didáctica de la programación.
 b- Prueba escrita objetiva o examen que abordará los contenidos de la programación.
 2. Criterios de calificación
 Los instrumentos de evaluación tendrán el mismo valor porcentual:
 a- el 50%
 b- el otro 50%

En la calificación final de septiembre se valorará la media de los siguientes porcentajes:
 - 50% de la nota media procedente de la realización de ejercicios cuya evaluación dependerá del grado de consecución de los estándares de aprendizaje asociados a cada ejercicio.
 - 50% de la nota media procedente de la prueba escrita o examen cuya evaluación se corresponderá con el grado de consecución de los estándares de aprendizaje asociados a cada prueba teórica-práctica.
 Los ejercicios habrán de entregarse en septiembre, con todos los ejercicios realizados correctamente.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09



Para la realización de la prueba escrita, el alumnado debe aportar el material necesario: lápices de grafito y de colores, rotuladores de colores, juego de escuadras, regla, compás, y demás materiales necesarios.

Ref.Doc.: InfProDidPriSec

Cód.Centro: 29700242

Fecha Generación: 13/11/2019 17:36:09

